

PERANCANGAN APLIKASI WEB MOBILE PORTAL MALL

SKRIPSI



Disusun oleh :

HENDRIK PRASTIYO
NPM. 1034010083

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2014

PERANCANGAN APLIKASI WEB MOBILE PORTAL MALL

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh :

HENDRIK PRASTIYO
NPM. 1034010083

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2014

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN APLIKASI WEB MOBILE PORTAL MALL

Disusun Oleh :

HENDRIK PRASTIYO
NPM. 1034010083

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Negara Lisan
Periode Bulan Februari 2014 Tahun Akademik 2013/2014

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Rizky Parluka, S.Kom, M.Kom
NPT. 3 8405 07 0219 1

M.Syahrul Munir, S.Kom
NPT. 3 8912 13 342 1

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT
NIP. 19650731 199203 2 001

SKRIPSI

PERANCANGAN APLIKASI WEB MOBILE
PORTAL MALL

Disusun Oleh :

HENDRIK PRASTIYO
NPM. 1034010083

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal 21 Februari 2014

Pembimbing :

1.

Rizky Parlika, S.Kom, M.Kom
NPT. 3 8405 07 0219 1

2.

M.Syahrul Munir, S.Kom
NPT. 3 8912 13 342 1

Tim Penguji :

1.

Rizky Parlika, S.Kom, M.Kom
NPT. 3 8405 07 0219 1

2.

Basuki Rahmat, S.Si, MT
NPT. 3 6907 06 0209 1

3.

I Made Suartana, S.Kom, M.Kom
NPT.

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Ir. Sutiyono, MT
NIP. 19600713 198703 1 00



YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PANITIA UJIAN SKRIPSI / KOMPREHENSIF



Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Telp. (031) 8706369 (Hunting). Fax. (031) 8706372 Surabaya 60294

KETERANGAN REVISI

Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Hendrik Prastiyo
NPM : 1034010083
Jurusan : Teknik Informatika

Telah mengerjakan revisi/ ~~tidak ada revisi*~~) PRA RENCANA (DESIGN) /
SKRIPSI / TUGAS AKHIR Ujian lisan periode Bulan Februari 2014, TA
2013/2014 dengan judul:

“PERACANGAN APLIKASI WEB MOBILE PORTAL MALL”

Surabaya, Februari 2014

Dosen Penguji yang memerintahkan revisi:

- | | | | |
|----|---|---|---|
| 1) | <u>Rizky Parlika, S.Kom, M.Kom</u>
NPT. 3 8405 07 0219 1 | { | } |
| 2) | <u>Basuki Rahmat, S.Si, MT</u>
NIP. 3 6907 06 0209 1 | { | } |
| 3) | <u>I Made Suartana, S.Kom, M.Kom</u> | { | } |

Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Rizky Parlika, S.Kom, M.Kom
NPT. 3 8405 07 0219 1

M.Syahrul Munir, S.Kom
NPT. 3 8912 13 342 1

Judul : PERANCANGAN APLIKASI WEB MOBILE PORTAL
MALL
Pembimbing I : Rizky Parlika, S.Kom, M.Kom
Pembimbing II : M.Syahrul Munir, S.Kom
Penyusun : Hendrik Prastiyo

ABSTRAK

Mall adalah salah satu pusat perbelanjaan yang secara arsitektur berupa bangunan tertutup dengan suhu yang diatur dan memiliki jalur untuk berjalan jalan yang teratur sehingga berada di antara toko-toko kecil yang saling berhadapan. Karena bentuk arsitektur bangunannya yang melebar (luas), umumnya sebuah mall memiliki minimal tinggi tiga lantai. Mall bukanlah tempat yang isinya hanya satu toko dan satu macam barang saja, namun banyak toko berjajar dengan berbagai jenis barang yang ditawarkan di dalamnya. Hal ini membuat sebagian besar orang merasa kesulitan untuk mencari informasi tentang sebuah toko yang ingin dikunjungi.

Melalui sebuah Web Mobile ini, orang-orang baik itu mahasiswa maupun pegawai yang berkunjung di Mall untuk mencari produk akan lebih mudah dalam mencari informasi diskon produk dan pencarian produk. Orang-orang juga tidak perlu berkeliling untuk mencari produk yang ingin di cari melalui aplikasi ini yang dapat menghemat waktu.

Untuk menangani hal tersebut, maka Perancangan Aplikasi Web Mobile Portal Mall ini di rancang menggunakan Adobe Dreamweaver serta menggunakan database Phpmyadmin dan juga Code Lobster sebagai editor. Perancangan aplikasi portal mall berbasis WEB Mobile pada Mobile (gadget) ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah penyediaan informasi yang sekarang ada di mall dan dapat mempermudah customer untuk mendapatkan informasi tentang mall dan juga mempermudah pada sisi penjual untuk menginformasikan produk-produk yang dijual.

Kata kunci: Mobile, Mall, Web Mobile Portal Mall, phpmyadmin, , Gadget, Adobe Dreamweaver, Code Lobste

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke pada Allah SWT atas segala rahmat kasihnya dan atas limpahan rahmat-Nya sehingga dengan keterbatasan saya baik waktu, tenaga, dan pikiran yang saya miliki, akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya.

Penulis membahas masalah tentang Modul Pembelajaran yang berjudul “Perancangan Aplikasi Web Mobile Portal Mall”.

Saya menyadari masih banyak sekali kekurangan dalam menyelesaikan tugas akhir ini, namun saya juga berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat menunjang perkembangan IT. Kritik dan saran yang membangun saya harapkan dalam menyelesaikan laporan ini. Akhirnya dengan ridho Allah kami berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Surabaya, Februari 2014

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini. Dengan selesainya tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan. Untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih sebagai perwujudan rasa syukur atas terselesaikannya tugas akhir ini dengan lancar. Ucapan terima kasih ini saya tujukan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Teguh Soedarto, MP selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Ir. Sutiyono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Rizky Parlika, S.Kom , M.Kom selaku dosen pembimbing I pada Tugas Akhir ini, yang telah banyak memberikan petunjuk, masukan, bimbingan, dorongan serta kritik yang bermanfaat sejak awal hingga terselesainya Tugas Akhir ini.
5. M.Syahrul Munir, S.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan petunjuk, masukan serta kritik yang bermanfaat hingga terselesainya Skripsi ini.

6. Terima kasih buat Ayah serta Ibu tercinta yang telah memberi semangat, dorongan dan doa yang tiada henti-hentinya. Terima kasih buat teman-teman kost 37A yang telah menjadi motivasi sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini.
7. Terima kasih kepada teman-teman Teknik Informatika 2010 yang telah memberikan dorongan serta doa, yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih yang tak terhingga untuk kalian semua.
8. Terima kasih buat Erlina Lukitasari yang selalu memberi semangat buat penyelesaian tugas akhir ini.

Terima kasih atas bantuannya semoga Allah SWT yang membalas semua kebaikan dan bantuan tersebut

Surabaya, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	iError! Bookmark not defined.Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Sejarah Mall	7
2.1.1 Etimologi dan Kegunaan Kata	8
2.1.2 Kegunaan Mall Sekarang	8
2.2 PHP (Hypertext Preprocessor)	9
2.3 CSS (Cascading Style Sheet).....	11
2.4 HTML.....	12
2.5 Alat Bantu Pemodelan Sistem.....	15
2.6 JQuery Mobile	20
2.7 Javascript	20
2.8 Code Lobster	21
2.9 Pengujian BlackBox	23
2.10 Web Mobile.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	24
3.1 Analisis	24
3.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	25
3.1.2 Analisis Sistem Yang Akan Dibangun	27
3.2 Perancangan	34
3.2.1 Use Case Diagram	34

3.2.2	Acitvity Diagram	37
3.2.3	Sequence Diagram	80
3.2.4	Collaboration Diagram.....	97
3.2.5	Class Diagram	109
3.2.6	ER Diagram.....	109
3.2.7	Perancangan Data	114
3.2.8	Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	124
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		127
4.1	Implementasi	127
4.2	Implementasi Desain Antarmuka	128
4.2.1	Antar Muka Sub-Sistem Administrator Mall	128
4.2.2	Antar Muka Sub-Sistem Administrator Outlet	138
4.2.3	Antar Muka Sub-Sistem Pengunjung	144
4.3	Uji Coba dan Hasil.....	147
4.3.1	Uji Coba Cari Produk Iklan.....	147
4.3.1	Uji Coba Cari Produk Berdsarkan Kategori.....	148
4.3.3	Uji Coba Lihat Detail Produk.....	149
4.3.3	Uji Coba Lihat Rekomendasi Produk	151
4.3.4	Uji Coba Tanpa Memasukan Data.....	151
4.4	Uji Validasi Korelasi Pearson	152
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		158
5.1	Kesimpulan	158
5.2	Saran	158

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Flowchart Sistem Yang Berjalan.....	27
Gambar 3.2	Flowchart Sistem Yang Akan Dibangun	30
Gambar 3.3	Flowchart Admin Mall Yang Akan Dibangun	32
Gambar 3.4	Flowchart Admin Outlet Yang Akan Dibangun.....	33
Gambar 3.5	UML Portal Mall	36
Gambar 3.6	Activity Diagram Non Aktif Outlet.....	37
Gambar 3.7	Activity Diagram Aktif Outlet	39
Gambar 3.8	Activity Diagram Hapus Outlet.....	40
Gambar 3.9	Activity Diagram Ubah Outlet	41
Gambar 3.10	Activity Diagram Hapus Iklan.....	42
Gambar 3.11	Activity Diagram Tambah Kategori	44
Gambar 3.12	Activity Diagram Tambah Outlet	45
Gambar 3.13	Activity Diagram Ubah Kategori.....	46
Gambar 3.14	Activity Diagram Hapus Merk	47
Gambar 3.15	Activity Diagram Tambah Merk	48
Gambar 3.16	Activity Diagram Hapus Admin Outlet	49
Gambar 3.17	Activity Diagram Ubah Admin Outlet.....	50
Gambar 3.18	Activity Diagram Tambah Admin Outlet	51
Gambar 3.19	Activity Diagram Cari Outlet (Admin Mall).....	52
Gambar 3.20	Activity Diagram Lihat Review Produk	54
Gambar 3.21	Activity Diagram Tambah Produk.....	56
Gambar 3.22	Activity Diagram Ubah Produk.....	57
Gambar 3.23	Activity Diagram Lihat Detail Produk Outlet	59
Gambar 3.24	Activity Diagram Hapus Produk	60
Gambar 3.25	Activity Diagram Tambah Foto Produk.....	61
Gambar 3.26	Activity Diagram Hapus Foto Produk	63
Gambar 3.27	Activity Diagram Cari Produk (Admin Outlet).....	64
Gambar 3.28	Acitvity Diagram Cari Iklan (Admin Outlet).....	72
Gambar 3.29	Activity Diagram Ubah Password	73
Gambar 3.30	Activity Diagram Cari Produk Berdasarkan Kategori	75
Gambar 3.31	Activity Diagram Cari Produk.....	76
Gambar 3.32	Activity Diagram Lihat Rekomendasi Produk	77
Gambar 3.33	Activity Diagram Lihat Detail Produk Pengunjung	79
Gambar 3. 34	Sequence Diagram Aktif Outlet	80
Gambar 3.35	Sequence Diagram Non Aktif Outlet.....	80
Gambar 3.36	Sequence Diagram Ubah Outlet	81
Gambar 3.37	Sequence Diagram Hapus Outlet.....	81
Gambar 3.38	Sequence Diagram Tambah Kategori	82
Gambar 3.39	Sequence Diagram Hapus Iklan	82
Gambar 3.40	Sequence Diagram Tambah Outlet	83
Gambar 3.41	Sequence Diagram Ubah Kategori	83
Gambar 3.42	Sequence Diagram Hapus Merk	84
Gambar 3.43	Sequence Diagram Tambah Merk	84
Gambar 3.44	Sequence Diagram hapus admin outlet.....	85
Gambar 3.45	Sequence Diagram ubah admin outlet	85

Gambar 3.46	Sequence Diagram Tambah Admin Outlet	86
Gambar 3.47	Sequence Diagram Cari Outlet (Admin Mall).....	86
Gambar 3.48	Sequence Diagram lihat review produk	87
Gambar 3.49	Sequence Diagram tambah produk.....	87
Gambar 3.50	Sequence Diagram ubah produk.....	88
Gambar 3.51	Sequence Diagram lihat detail produk (admin outlet)	89
Gambar 3.52	Sequence Diagram Hapus Produk	90
Gambar 3.53	Sequence Diagram Tambah Foto Produk	90
Gambar 3.54	Sequence Diagram Tambah Iklan.....	91
Gambar 3.55	Sequence Diagram Hapus Foto Produk	91
Gambar 3.56	Sequence Diagram Cari Produk (Admin Outlet).....	92
Gambar 3.57	Sequence Diagram Ubah Password	93
Gambar 3.58	Sequence Diagram Cari Iklan (Admin Outlet).....	94
Gambar 3.59	Sequence Diagram Cari Produk Berdasarkan Kategori.....	94
Gambar 3.60	Sequence Diagram Lihat Rekomendasi Produk.....	95
Gambar 3.61	Sequence Diagram Cari Produk Iklan.....	95
Gambar 3.62	Sequence Diagram lihat detail produk (pengunjung)	97
Gambar 3.63	Collaboration Diagram non aktif outlet	97
Gambar 3.64	Collaboration Diagram Ubah Kategori.....	98
Gambar 3.65	Collaboration Diagram Tambah Kategori.....	98
Gambar 3.66	Collaboration Diagram Aktif Outlet	98
Gambar 3.67	Collaboration Diagram Hapus Iklan.....	99
Gambar 3.68	Collaboration Diagram Hapus Outlet	99
Gambar 3.69	Collaboration Diagram Cari Outlet (Admin Mall)	99
Gambar 3.70	Collaboration Diagram Hapus Admin Outlet.....	100
Gambar 3.71	Collaboration Diagram Tambah Merk.....	100
Gambar 3.72	Collaboration Diagram Hapus Merk.....	100
Gambar 3.73	Collaboration Diagram Tambah Outlet.....	101
Gambar 3.74	Collaboration Diagram Tambah Admin Outlet	101
Gambar 3.75	Collaboration Diagram Ubah Outlet.....	101
Gambar 3.76	Collaboration Diagram Ubah Admin Outlet	102
Gambar 3.77	Collaboration Diagram lihat review produk.....	102
Gambar 3.78	Collaboration Diagram tambah produk.....	102
Gambar 3.79	Collaboration Diagram ubah produk	103
Gambar 3.80	Collaboration Diagram Lihat Detail Produk (Admin Outlet)	103
Gambar 3.81	Collaboration Diagram Hapus Produk.....	103
Gambar 3.82	Collaboration Diagram Tambah Foto Produk.....	104
Gambar 3.83	Collaboration Diagram Tambah Iklan	104
Gambar 3.84	Collaboration Diagram Hapus Foto Produk.....	105
Gambar 3.85	Collaboration Diagram ubah Password.....	106
Gambar 3.86	Collaboration Diagram cari iklan (admin outlet)	106
Gambar 3.87	Collaboration Diagram cari produk (admin outlet)	106
Gambar 3.88	Collaboration Diagram Cari Produk Iklan (Pengunjung)	107
Gambar 3.89	Collaboration Diagram Cari Produk Berdasarkan Kategori (Pengunjung)	107
Gambar 3.90	Collaboration Diagram Lihat Rekomendasi Produk.....	107
Gambar 3.91	Collaboration Diagram Lihat Detail Produk (Pengunjung)	108
Gambar 3.92	Collaboration Diagram Cari Outlet (Admin Mall)	108

Gambar 3.93 Class Diagram Portal Mall	1101
Gambar 3.94 ER Diagram Portal Mall.....	110
Gambar 3.95 CDM Portal Mall	115
Gambar 3.96 PDM Portal Mall.....	116
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Login Administrator	129
Gambar 4.2 Tampilan Peringatan Kesalahan Admin mall	129
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama Admin Mall	130
Gambar 4.4 Tampilan Menu Kelola Outlet.....	131
Gambar 4.5 Tampilan Form Tambah Outlet	132
Gambar 4.6 Tampilan Form Ubah Outlet	132
Gambar 4.7 Tampilan Form Tambah Admin Outlet	133
Gambar 4.8 Tampilan Form Ubah Admin Outlet.....	134
Gambar 4.9 Tampilan Data Iklan Outlet.....	134
Gambar 4.10 Tampilan Data Kategori.....	135
Gambar 4.11 Tampilan Form Tambah Kategori	136
Gambar 4.12 Tampilan Form Ubah Kategori	136
Gambar 4.13 Tampilan Data Merk	137
Gambar 4.14 Tampilan Form Tambah Merk	138
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Administrator Outlet.....	138
Gambar 4.16 Tampilan Data Produk	140
Gambar 4.17 Tampilan Form Tambah Produk.....	140
Gambar 4.18 Tampilan Form Ubah Produk.....	141
Gambar 4.19 Tampilan Detail Produk	142
Gambar 4.20 Tampilan Data Iklan (Admin Outlet).....	142
Gambar 4.21 Tampilan Form Tambah Iklan.....	143
Gambar 4.22 Tampilan Form Tambah Iklan.....	143
Gambar 4.23 Tampilan Utama Halaman Pengunjung	144
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Home Untuk Pengunjung	145
Gambar 4.25 Tampilan Form Cari Produk (Pengunjung).....	146
Gambar 4.26 Tampilan Isi Iklan.....	146
Gambar 4.27 Tampilan Menu About	147
Gambar 4.28 Uji Coba Cari produk Iklan	147
Gambar 4.29 Hasil Uji Coba Cari Produk Secara Global	148
Gambar 4.30 Uji Coba Cari Produk Berdasarkan Kategori	149
Gambar 4.31 Hasil Uji Coba Cari Produk Berdasarkan Kategori	149
Gambar 4.32 Uji Coba Untuk Mencari Produk.....	150
Gambar 4.33 Hasil Uji Coba Pencarian Produk.....	150
Gambar 4.34 Hasil Uji Coba Lihat Detail Produk.....	151
Gambar 4.35 Hasil Uji Coba Lihat Rekomendasi Produk	151
Gambar 4.36 Data Kuisioner	155
Gambar 4.37 Hasil dari penghitungan menggunakan metode Korelasi Pearson	156

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Tabel outlet yang belum normal.....	111
Table 3.2 Tabel outlet yang sudah normal.....	111
Table 3.3 Tabel Produk yang memiliki atribut multivalue.....	111
Table 3.4 Tabel Kategori.....	112
Table 3.5 Tabel outlet dengan hubungan dependency parsial.....	113
Table 3.6 Tabel Outlet tanpa dependency parsial.....	113
Table 3.7 Tabel Iklan tanpa dependency parsial.....	113
Table 3.8 Tabel Basis Data Admin Mall.....	116
Table 3.9 Tabel Basis Data Admin Mall.....	117
Table 3.10 Tabel Basis Data Outlet.....	119
Table 3.11 Tabel Basis Data Iklan.....	120
Table 3.12 Tabel Basis Data Produk.....	121
Table 3.13 Tabel Basis Data Kategori.....	122
Table 3.14 Tabel Basis Data Merk.....	123
Table 3.15 Tabel Basis Data Foto Produk.....	123
Table 3.16 Level Pengguna dan Hak Akses Admin Mall.....	124
Table 3.17 Level Pengguna dan Hak Akses Admin Outlet.....	125
Table 3.18 Level Pengguna dan Hak Akses Admin Outlet.....	126
Table 4.1 Tabel Hasil Rekapitulasi.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mall adalah salah satu pusat perbelanjaan yang secara arsitektur berupa bangunan tertutup dengan suhu yang diatur dan memiliki jalur untuk berjalan jalan yang teratur sehingga berada di antara toko-toko kecil yang saling berhadapan. Karena bentuk arsitektur bangunannya yang melebar (luas), umumnya sebuah mall memiliki minimal tinggi tiga lantai.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, tingkat konsumsi masyarakat indonesia semakin hari juga semakin tinggi. Hal ini dapat dilihat dengan semakin banyaknya pengunjung di sebuah Mall. Mall bukanlah tempat yang isinya hanya satu toko dan satu macam barang saja, namun banyak toko berjajar dengan berbagai jenis barang yang ditawarkan di dalamnya. Hal ini membuat sebagian besar orang merasa kesulitan untuk mencari informasi tentang sebuah toko yang ingin dikunjungi. Kebanyakan orang yang berbelanja di Mall masih harus berkeliling mencari sebuah toko yang berisi barang-barang yang ingin dibeli, tentunya hal ini membuat waktu menjadi tidak efisien terutama untuk orang dengan tingkat kesibukan tinggi. Selain itu pada sisi penjual, sering kali kesulitan mempromosikan produk-produk yang dijual. Dengan tingkat persaingan yang tinggi antar outlet, tentunya dibutuhkan sebuah solusi untuk mempermudah pihak penjual dalam menginformasikan tentang produk-produk yang dijual.

Penulis memilih Web Mobile sebagai solusi dalam penyelesaian tugas akhir ini mengingat adanya perkembangan software yang sejalan dengan perkembangan hardware pada perangkat handphone, pocket PC, console game, dan multimedia pocket player. Pada saat ini pula pada sebuah perangkat mobile sudah banyak ditemukan aplikasi standalone, yang mana juga terdapat aplikasi-aplikasi mobile web sama seperti web biasa yang diakses dari sebuah personal komputer. Mobile web bertujuan untuk mengakses layanan data secara wireless dengan menggunakan perangkat mobile. Perancangan aplikasi portal mall berbasis WEB Mobile pada Mobile (gadget) ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah penyediaan informasi yang sekarang ada di mall dan dapat mempermudah customer untuk mendapatkan informasi tentang mall dan juga mempermudah pada sisi penjual untuk menginformasikan produk-produk yang dijual.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disajikan di atas, terdapat rumusan masalah yang akan dibahas pada laporan ini, antara lain:

- a. Bagaimana membuat aplikasi portal mall berbasis WEB Mobile ?
- b. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi yang tepat untuk customer ?
- c. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mempermudah penjual untuk menginformasikan produknya ?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini beberapa batasan masalah dari pembuatan “Perancangan Aplikasi Web Mobile Portal Mall”.

- a. Aplikasi di khususkan untuk mall.
- b. Aplikasi berjalan pada smartphone dan tablet.
- c. Aplikasi di bentuk menggunakan bahasa PHP, MySQL, HTML5, J-Querry Mobile, CSS3, Java Script
- d. Aplikasi isi menginformasikan lokasi outlet.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan “Perancangan Aplikasi Web Mobile Portal Mall” ini adalah:

- a. Menyediakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu cutomer mall dalam mencari outlet dan memberikan informasi data-data outlet seperti keberadaan tempat outlet, serta pemberian rating untuk produk yang di jual oleh outlet tersebut.
- b. Mempercepat waktu yang dibutuhkan dan memudahkan para customer mall dalam melakukan pencarian outlet yang mereka inginkan. Sebagai user cutomer mall yang mencari kost tidak perlu langsung datang ke tempat outlet untuk informasi outlet.
- c. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan penyebaran informasi produk, serta diskon outlet di mall lewat media cetak berkurang dan berganti menjadi media elektronik yang mudah dan efisien.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari “Perancangan Aplikasi Web Mobile Portal Mall” sebagai berikut.

- a. Pembangunan Aplikasi portal mall berbasis WEB Mobile ini, berguna untuk memberikan pelayanan informasi yang lebih mudah di akses oleh pengguna atau pencari tempat outlet tanpa harus mencari dengan secara manual yaitu mencari ke tempat-tempat outlet langsung.
- b. Dibangunnya sistem pembuatan Aplikasi portal mall berbasis WEB Mobile yang dapat di akses secara online dan memiliki sistem pengelolaan data terpusat yang berbentuk database management system.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bab pembahasan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan bagi pembaca untuk mencari data atau informasi yang dibutuhkan. Dan juga untuk memenuhi format penulisan ilmiah yang baik dan sistematis serta sudah ditetapkan. Pembagian bab tersebut adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang berisi ulasan ringkas mengenai keadaan/kondisi yang ada di lapangan dan kekurangan dari sistem yang diamati, sehingga muncul topik yang diambil. Rumusan masalah berisi berbagai masalah yang sudah dikenali, diperoleh dan akan diberikan solusinya melalui fungsi dari sistem/aplikasi yang akan dibangun. Tujuan berisi target dan tujuan

dari sistem/aplikasi yang akan dibangun oleh penulis. Batasan masalah berisi batasan – batasan masalah yang diinginkan dan dikerjakan agar tidak keluar dari target yang telah ditetapkan. Manfaat berisi tentang manfaat sistem yang telah di buat oleh penulis. Sistematika penulisan menjelaskan isi dari laporan yang dibuat seperti, permasalahan yang dihadapi, solusi yang diberikan, hasil analisa, produk yang dihasilkan dan juga format penyusunan yang digunakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dibahas tentang teori-teori yang mendukung dalam Perancangan Aplikasi Web Mobile Portal Mall.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini memaparkan proses analisis yang dilakukan dan digunakan untuk menentukan bentuk dari kebutuhan sistem/aplikasi yang dibangun, baik berupa kebutuhan pada saat sebelum pembangunan aplikasi dan pada saat implementasi. Perancangan yaitu penjelasan tentang rancangan sistem/aplikasi yang akan dibangun, terdiri dari perancangan alur program (Flow chart dan Data Flow Diagram), algoritma, data, maupun perancangan input/output sistem/aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini, Implementasi menjelaskan sistem/aplikasi yang dibangun dengan mengidentifikasikan komponen - komponen pendukung berupa program yang digunakan, lingkungan implementasi, dan tampilan

antarmuka. Pengujian adalah proses yang dilakukan untuk melakukan pengujian pada sistem/aplikasi sudah dibangun..

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dan dirangkum dari hasil analisa yang dilakukan dan implementasi yang diperoleh. Saran berisi tanggapan dan pandangan yang diperoleh setelah proses implementasi dilakukan. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dari implementasi yang dihasilkan agar sesuai dengan fungsi yang diinginkan.